
SPECTRAL FORCE
聖魔戰記
艾拉降臨
Inter Channel
IDEA FACTORY
協和多媒體
King's Multimedia

USER'S MANUAL

使用手冊

產品及附件

本產品標準包裝內容如下，如果您發現以下項目有短缺或受損，請立即與供應廠商連絡。

* CD-ROM光碟片
* 使用手冊（本書）
* 用戶回函卡

請詳填用戶回函卡後，寄回本公司。

如果您未將用戶回函卡填妥並寄回本公司，我們將無法提供您所需的服務與資訊。

Story



傳說中的綠色大陸—奈霸大陸，此地深受聖神柯里亞、智慧與冒險之神伊普希隆以及大魔王傑尼斯等，三位大神的庇佑。亙古以來，三位大神彼此間的勢力消長，維持了此地的和平，然而，當勇者們打倒傑尼斯時，長久的和平遂告終了，繼之而來的是混沌與戰亂。

在那個時代，有一位意志堅定的少女—希羅，身爲大魔王傑尼斯嫡傳的魔界之子。任誰也料想不到，她竟然埋下了日後奈霸大陸大戰的種子……。

序章 3

安裝與起動方法 6

安裝……6

起動方法……8

反安裝……8

操作方法 9

遊戲基本流程 10

遊戲目的……10

勝利與失敗……10

全部遊戲流程……11

戰略模式 13

地圖畫面……13

指令輪（Phase）……14

【稅收】

【人事】

【戰鬥】

【外交】

【政略】

亂數事件……18

輔助指令……19

【勢力情報】

【武將情報】

【各國情報】

【派令部屬】

【OPTION】

【儲存與載入】

【結束遊戲】

戰鬥模式 24

關於戰鬥......24
戰鬥流程......25
【野戰】
【野戰流程】
【攻城戰、守城戰】
戰後處理......29
地形、氣候......30
【地形】
【氣候】
兵種......32
陣形......36
必殺技......38

世界地圖 42

勢力說明......43
代表人物介紹......48

安裝與起動方法

安裝

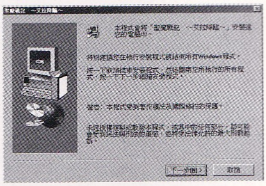
※ 特別注意事項：

因為Windows 95/98**中的**Internet Explorer**支援日文顯示，會造成遊戲畫面產生亂碼，請先移除日文顯示支援，即可正常遊戲**。**假如，您亦安裝了譯點通多國語瀏覽，亦會發生上述情形**。**若以上方法仍無法解決問題，請將**Windows/System **目錄下的檔案**CP_932.nls**，更改檔名為**CP_932.nnn**後，即可正常遊戲**。

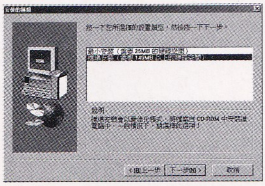


在進行「聖魔戰記」遊戲前，您首先要將本遊戲安裝至硬碟中。

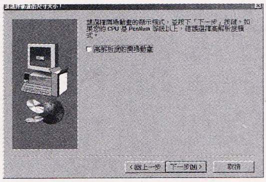
1. 當您將本產品的光碟片置入光碟機後，本光碟會對應自動播放功能（Auto Play）而自動開啓起動視窗畫面（Startup Window）。（在您的個人電腦設定中，您可能已經取消了自動播放功能，此時，請在「我的電腦」中，選擇光碟機，再開啓光碟内容視窗，然後在「Autoplay」目錄中找到「Autoplay.exe」或「Autoplay」，並在圖示上按兩下，就可以打開起動視窗畫面。）
2. 請按下「使用說明」按鍵，閱讀有關注意事項。
3. 按下「安裝遊戲」按鍵後，安裝程式就會啓動，請依照畫面上的指示進行安裝。
4. 指定本遊戲的安裝路徑。如果不想變更預設安裝路徑，請按「下一步」。如果想要變更預設安裝路徑，請按下「瀏覽」按鍵，就會開啓選擇目錄的視窗，請在此視窗中，選定所欲安裝的硬碟與路徑。



5. 選擇安裝的模式。如果您的硬碟有足夠的可用空間，請選擇標準安裝。（如果您選擇最小安裝，雖然會佔用較少的硬碟空間，但遊戲進行的速度也會因此而變慢。）



6. 選擇開場動畫的解析度。如果您勾選「高解析度開場動畫」的核取方塊（Check Box），您將可以欣賞到高解析度的開場動畫。但是，若您的個人電腦不是配備Pentium II以上的高速CPU，則可能無法流暢地播放動畫。（關於變更開場動畫的解析度，您可以在安裝完成後，由「開始功能表」，進入「聖魔戰記」程式群組，點選「變更動畫解析度」，來改變解析度。）



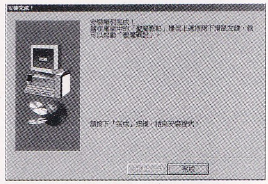
7. 在「開始功能表」中產生程式群組。如果所有設定都已確認無誤，請按下「下一頁」按鍵，開始安裝。



8. 接下來，您會看見安裝DirectX5以及DirectX Media的訊息。除非您的個人電腦中已經安裝有DirectX5以及DirectX Media，否則請按下「是」按鍵。



9. 安裝完成後，螢幕上會顯示安裝完成的訊息畫面，此時，您必須重新啟動電腦。請勾選「是，我要立刻重新啟動電腦。」的核取方塊，然後按下「完成」按鍵。（若您的個人電腦已經安裝有DirectX5以及DirectX Media，就不需重新啟動電腦。）



起動方法

1. 當您將本產品的光碟片置入光碟機後，本光碟會對應自動播放功能（Auto Play）而自動開啟起動視窗畫面（Startup Window），請在起動視窗畫面中，按下「開始遊戲」按鍵。或者，您也可以雙擊在桌面上的「聖魔戰記」圖示，以進入遊戲。（有關開啟起動視窗的方法，請參閱安裝項目的說明。）



反安裝

1. 當您將本產品的光碟置入光碟機後，本光碟會對應自動播放功能（Auto Play）而自動開啟起動視窗畫面（Startup Window）。在起動視窗畫面中，按下「反安裝」以刪除遊戲資料。（有關開啟起動視窗的方法，請參閱安裝項目的說明。）

操作方法

本遊戲的操作方法，基本上是利用滑鼠來操作。

所謂「按一下（Click）」，是指按下滑鼠鍵後，立刻放開的動作。

滑鼠上左右兩邊各有一個按鍵，左邊的按鍵稱作「左鍵」，右邊的按鍵稱作「右鍵」，而在滑鼠按鍵上連續快速地按兩下的動作，稱作「雙擊（Double Click）」。

另外，按住滑鼠的左鍵或右鍵，並移動滑鼠，此動作則稱為「拖曳（Drag）」。在以下的說明中，當沒有指明使用左鍵或右鍵時，表示使用左鍵。另外，在遊戲進行中，若要關閉已開啓的視窗，可按下視窗右上角的正方形方塊，或是按一下滑鼠的右鍵，以關閉視窗。



遊戲基本流程

遊戲目的

玩家所扮演的角色，就是率領戰士、精靈或魔族的一國之主，以君主身分來進行遊戲。

遊戲是由「戰略模式（地圖畫面）」以及「戰鬥模式（作戰畫面）」，這二種模式所構成，玩家可利用內政、外交或是攻略他國以侵佔領地，而遊戲的目的就是要平定各國，統一戰火綿延的奈霸大陸。

勝利與失敗

【勝利條件】（完成任務）

將四十國全部納入統轄，即完成任務。分別與四十國交戰，直到完全沒有敵對勢力存在，就完成遊戲的任務了。（遊戲進行到最後，即使同盟國或藩屬國，也一定要以武力攻下。）

【失敗條件】（遊戲結束）

玩家所扮演的君主死亡、或是所佔有的領地全部淪陷，遊戲就告終了。除了戰鬥外，君主與武將也會因生病或天命，而導致死亡。

全部遊戲流程

1. **開始新遊戲與載入遊戲**

在遊戲一開始的抬頭畫面中，玩家可以選擇「開始新遊戲」與「載入遊戲」。若要重新開始遊戲，請選擇「開始新遊戲」；若要繼續之前的遊戲進度，請選擇「載入遊戲」。

2. **決定主角畫面**

當選擇「開始新遊戲」後，玩家必須要選定一位君主來進行遊戲。如果您是第一次進行本遊戲，您只可以從四位君主中，決定一位君主來進行遊戲。但當您完成一次統一大業後，就可以從四十位君主中，任選一位君主來進行遊戲了。各君主的能力以☆表示，☆越多，表示君主能力越高。

決定君主後，接著要選擇遊戲的難易度。「初級」是比較容易進行的遊戲難易度，建議初次進行本遊戲的玩家，由初級著手。「上級」則是針對熟悉遊戲規則的玩家所設計的難易度，敵人會變得強悍許多，玩家可在驚險的戰略過程中，體驗遊戲的快感。



3. **戰略模式（地圖畫面）**

此模式可用來執行稅收、人事與外交等等指令，詳細介紹請參閱P.13以後的說明。

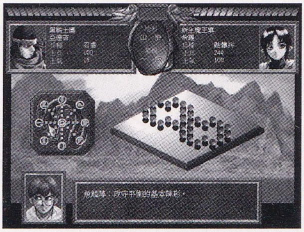
4. **戰鬥模式（戰鬥畫面）**

當本國進入戰鬥狀態時，就會出現此畫面，詳細介紹請參閱P.24以後的說明。

全部的遊戲流程，也就是在第3.與第4.項目不斷地輪替中進行。



地圖畫面



戰鬥畫面

戰略模式

地圖畫面

內政、外交等，這類有關於國家經營的行動指令，在地圖畫面上執行。



＊ 月曆

一年的推移，顯示現在的月份。（在月曆上按一下滑鼠鍵，就能看到每個月可執行的指令。）

＊ 全圖

奈霸大陸的全圖，本國的領地則以明滅閃爍的藍色表示。

＊ 國力情報

顯示現在的紀年、總國力與流通貨物。在上面按一下滑鼠鍵，則可以看到所有的資產。

＊ 武將肖像

提供建議的武將之肖像。

＊ 訊息視窗

顯示行動的說明與各種建議。

＊ 指令視窗

顯示決定玩家行動的指令之視窗。

指令輪

在地圖畫面中，各月份可以選擇的政策是以「指令輪」的模式進行遊戲。各月份所能執行的政策，敘述如下。

1月：稅收	2月：人事	3月：戰鬥	4月：外交
5月：政略	6月：戰鬥	7月：外交	8月：人事
9月：戰鬥	10月：外交	11月：戰鬥	12月：政略

【稅收】1月

買賣：買賣貨物，囤積流通貨物。

徵兵：分配兵力給各武將，增強軍備。按滑鼠左鍵可增加分配兵士數量，按右鍵則減少分配數量，每一武將最多可分配一千人。另外，每年的徵兵數量是總國力的十倍。

－關於所有資產－

所有資產共分為「黃金」、「寶玉」、「家畜」與「劣鬼」等四種，依各國所佔地理條件不同，其收入量亦有差異。各國勢力間會以一種特定的資產作為流通貨物（即金錢），以遂行徵兵、投資等等政令。除了流通貨物外，其它的資產不具此特性。至於其它的資產，可做為流通貨物準備金（類似現今外匯存底），與每逢一月來訪的商人，將之兌換成流通貨物。每種資產的漲跌情形，會反應在市場上，每年均不相同。玩家若是能仔細計算資產的匯差，以最有利的價格買入或賣出，將可獲得很大的利益。



【人事】2月・8月

探索：尋訪在野人士，使之成為我方武將。一個月只能實行一次，另外，當武將已滿十人時，就不可以再進行探索。

任命：變更本國武將的職務。自君主以下，本國所有武將皆可任命作任一職務，但是武將的能力對戰略有極大的影響。

－關於任命－

君主 －－－ 一國的元首，其職位不可變更。

軍師 －－－ 會給予玩家所扮演的君主建議，其建議內容涵括外交、內政、戰鬥等各方面，是非常重要的職務，一定要任命智力高的武將擔此重任。

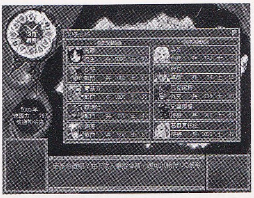
外交官 －－ 會影響與盟國及他國的關係，以外交能力高者優先適任。

內政官 －－ 會影響投資，結界等與國力相關的內政，以智力高者優先適任。

戰鬥 －－－ 擔任戰鬥任務的武將。

待機 －－－ 不可參與作戰。唯有將待機武將調入先發陣營，才可以參與作戰。

另外，所有武將皆可分為「先發部隊」與「待機部隊」。凡遇到戰鬥時，「先發部隊」裡的成員一定會加入作戰行列，而「待機部隊」裡的成員則不能加入作戰。要調整「先發部隊」與「待機部隊」的陣容，可利用輔助指令的「派令部屬」或任命指令。請玩家仔細考慮各武將的能力，進行最佳的配置。另外，「君主」、「軍師」、「外交官」與「內政官」等職務，無論「先發部隊」與「待機部隊」，均可編列。先發與待機部隊最大都只能編列五名武將。



【戰鬥】3月・6月・9月・11月

掠奪：掠奪鄰國的資產，每一武將只能施行一次。

戰鬥：與鄰國展開作戰，一個月只能作戰一次。作戰時，只能派遣「先發部隊」裡編列的武將（「編列在「待機部隊」裡的武將，不能參加作戰）。戰鬥開始後，就會進入戰鬥模式。有關於戰鬥模式，請參閱P.24以後的說明。

【外交】4月・7月・10月

同盟：可與他國結盟。基本上盟國不會進攻本國（但也有背叛的可能）。

說降：說降他國的武將。（若以威逼利誘說降君主，如說降成功，則該君主所統轄的領地將成為我國的藩屬國。）

獨立：只發生於藩屬國的事件，即自行獨立於宗主國之外。

—關於同盟國與藩屬國—

因外交關係而結合的國家，可利用輔助指令的「勢力情報」來顯示目前關係。與各國間的關係，包含同盟國與藩屬國，最多只有三種，除此之外不會再有其它的國際關係。此外，如果本國成為某國的藩屬國時，本國即不可開展與他國外交同盟的關係，或是攻擊宗主國（此時，請使用獨立指令）。

【政略】5月・12月

結　　界：提高城堡的防禦力，此數值攸關攻城戰、守城戰的勝敗。每次建設結界需花費50筆流通貨物，防禦工事提高的程度，會依執行武將的能力而有所不同。

投　　資：投資城市建設以增進國力，國力愈強，可徵兵數量與歲入都會增加。每次投資需花費10筆流通貨物，投資的結果，會依執行武將的能力而有所不同。

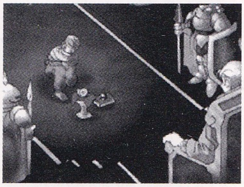


亂數事件

在奈霸大陸，不時會發生天災、瘟疫等災難，或是風調雨順、作物豐收等大慶豐年等的事件。這類事件是由亂數控制，玩家不能控制這類事件的發生。

「仙人來訪」

可依亂數改變該國某一武將的必殺技。



「醫者來訪」

可延長該國武將的壽命。

「使徒來訪」

可提升某一武將的能力，並改變配置兵種。

「設立武鬥場」

該國全員武將的士氣提升。

「難民潮、發現金礦、發現礦藏、開發牧場」

使貨物生產量上升的事件，會反應在一月的稅收上。「難民」即是劣鬼，「金山」就是黃金、「礦藏」是指寶玉、「牧場」則相對於家畜。

「盜賊投降、發現寶藏、商人獻貢、野生馬群」

各種貨物的意外收入。「盜賊」即是劣鬼，「寶藏」就是黃金、「獻貢」是指寶玉、「野馬」則相對於家畜。

「志願兵」

可增加各武將些許兵力。



「豐收」

於發生國內，國力會大增。

「火龍出現」

於發生國內，結界數值會降低。

「邪教流行」

於發生國內，國力會衰退。



「洪水」

於發生國內，貨物生產量會降低。

「瘟疫」

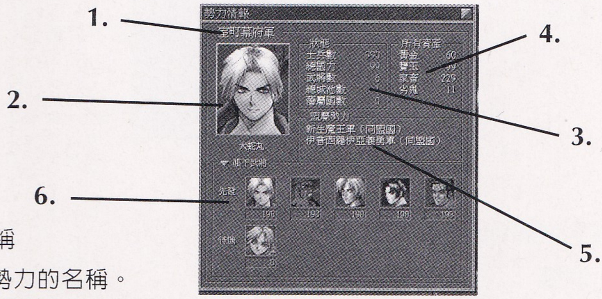
會造成武將夭折，兵力下降等。

輔助指令

在地圖畫面上按下右鍵，即可叫出輔助指令視窗。若要關閉視窗，可按下視窗右上角的正方形方塊，或是按一下滑鼠的右鍵。以下所介紹的指令，即是輔助指令。

【勢力情報】

可開啓勢力情報視窗，檢視各國勢力情報。



1. 勢力名稱

   顯示此勢力的名稱。

2. 肖像

   擁有該勢力的君主之肖像。

3. 狀態

   顯示該勢力的總兵力、總國力、武將數、總領地數、藩屬國數等。

4. 所有資產

   顯示該勢力現在所有的資產。

5. 外交關係

   顯示該勢力現所擁有的同盟國（或藩屬國）。

6. 武將陣容

   按下三角形的圖示，即可顯示出該勢力現有的武將陣容與統領兵力。上半部是先發部隊、下半部是待機部隊，按下每一個武將的肖像，即可檢視該名武將的詳細資料。但是，可以檢視的武將詳細資料，只有本國的武將與已經交戰過的他國武將。

【武將情報】

查閱本國的武將情報。



1. 肖像

   顯示該名武將的肖像。

2. 能力・狀態

   表示該名武將的武力、智力、內政、外交、魅力、忠誠度，數值從1到25。另外還有武將的健康狀態、性格、兵種、兵力、士氣等數值。

－關於武將能力－

武力：武力高，表示武將直接戰鬥力強。

智力：智力是有關內政活動的數值。

魅力：魅力高的武將，說降的成功率較高。

外交：表示外交技巧的好壞，對外交交涉的成功率有很大影響。

忠誠度：忠誠度低的武將，很容易遭人策反，而投奔他國。

健康：當武將氣虛體弱時，可能會因重病而喪命。

性格：性格偏向攻擊型的武將，會挑起戰爭。

士氣：士氣會影響戰勝的機率、必殺技的使用，以及軍隊的攻擊力。

3. 必殺技

顯示該名武將會使用的必殺技，按一下滑鼠鍵可以查閱該必殺技的概述與使用條件（氣候、地形）。

4. 身分

顯示該名武將的職務。

5. 個人資料

按下三角形的圖示，即可顯示出該名武將的詳細個人資料。



【城池情報】

查閱各城池的情報。

1. 城堡全圖

   城池的全圖。
2. 城池名

   顯示該城的名稱。
3. 支配勢力

   顯示目前支配該城的勢力。
4. 國力

   顯示該城的國力（最大值二百）。
5. 地形

   顯示該城的地理形勢。
6. 主要產物

   顯示該城主要產物與產量。
7. 結界

   顯示該城的防禦結界值。

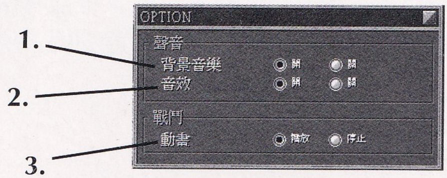


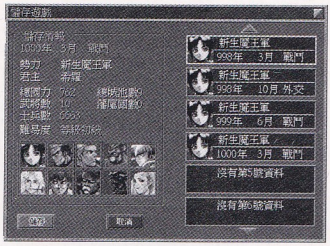
【派令部屬】

將各武將輪替配置於先發部隊與待機部隊間。

【OPTION】

1. BGM——可設定是否在遊戲進行中播放BGM（背景音樂）。
2. 音效——可設定是否在遊戲進行中播放音效。
3. 動畫——可設定是否播放戰鬥前的地形地圖動畫，或是必殺技動畫。





【儲存遊戲】

儲存目前遊戲進度。

【載入遊戲】

載入已儲存的遊戲進度。

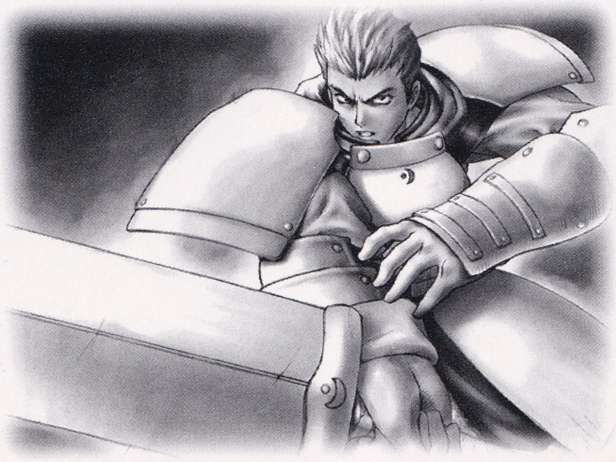
【結束遊戲】

若要結束遊戲，請選此指令。

戰鬥模式

關於戰鬥

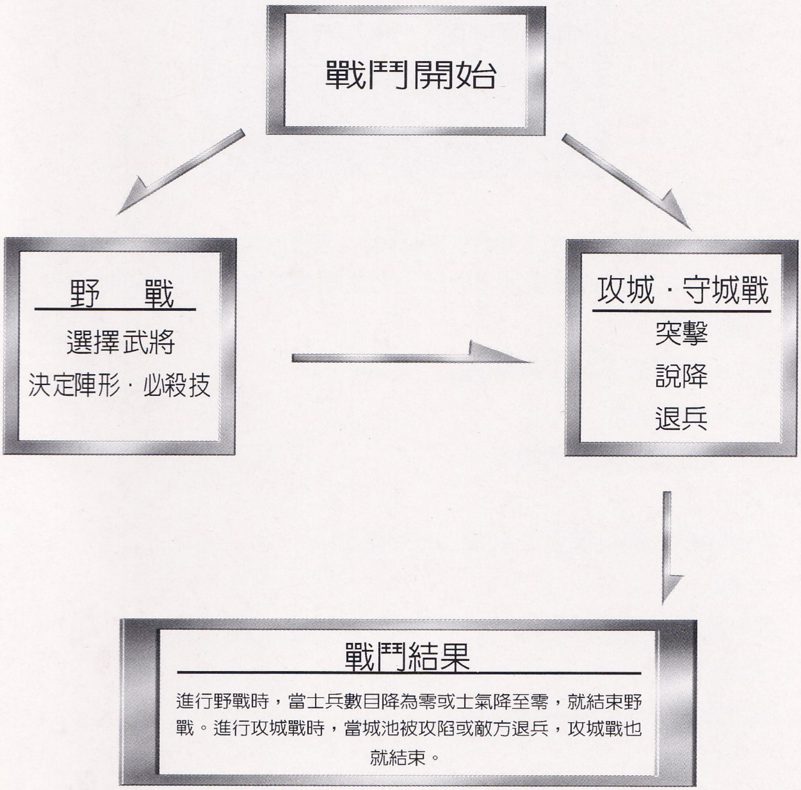
戰鬥是以各武將的能力，配合「地形」、「氣候」、「陣形」、「兵種」、「必殺技」與「士氣」等各種因素來判定勝負。善加利用各種組合並抓住時機，會使戰況產生極大的變化。



戰鬥流程

戰鬥的進行如以下流程。

戰鬥可分為「野戰」與「攻城戰．守城戰」，依戰場不同，戰法亦不相同。

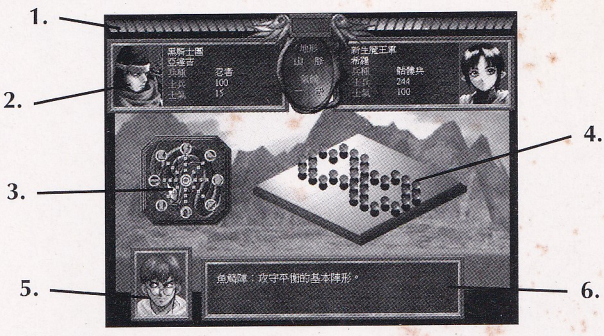


注意

即使沒有士兵，亦可進行攻城、守城戰。但當此時，攻擊方的勝利條件，則是必須攻陷城池。

【野戰】

以魔法或必殺技交戰，或是以士兵進行肉搏戰。



1. 戰鬥力計量表

表示戰鬥力的計量表。戰鬥力的高低，是由士氣、雙方士兵的屬性、地形、陣形等數值所決定，戰鬥力對交戰結果具有決定性的影響。

2. 軍團情報

顯示武將的姓名與士兵數量。

3. 選擇陣形圖示

供玩家選擇必殺技與陣形。

4. 陣形

我軍陣形以藍色表示，敵軍以紅色表示。

5. 肖像

提供建議的武將之肖像。

6. 訊息視窗

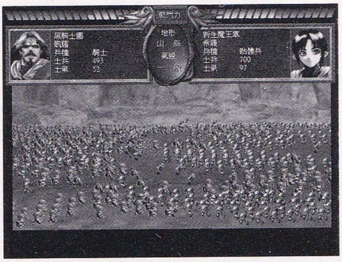
顯示行動的說明與各種建議。

野戰流程

1. 決定與敵方交戰的武將（也可以下令全軍撤退）。當敵我雙方的武將對決時，可能會有事件發生。
2. 決定陣形或必殺技（也可以在此時，下令武將撤退。當下令撤退時，士兵數目維持不變，但該名武將會進入不能戰鬥的狀態。）
   請用滑鼠右鍵決定必殺技與陣形。
   有關陣形的詳細說明，請參閱P.36所述。
3. 在選擇必殺技的視窗中，可以決定使用何種必殺技。
   有關必殺技的詳細說明，請參閱P.38所述。
4. 各武將施展必殺技。
5. 士兵展開肉搏戰。

不斷重複2到5的步驟，直到敵方的士兵數目或戰鬥力降為零時，就算獲勝。當某一武將的士兵數目降為零時，該名武將就進入不能戰鬥的狀態。另外，戰鬥結束後，武將的能力值會產生變化。

侵襲敵國時，當敵方武將全部都處於不能戰鬥的狀態，就會進入攻城戰，此時若能順利攻陷城池，敵方就會退守此城。當遭受敵人攻擊，而我方武將全部都處於不能戰鬥的狀態時，就會進入守城戰。



【攻城戰．守城戰】

攻擊敵方的城池，即為攻城戰，而守衛我方的城池，即是守城戰。進行守城戰時，我方沒有任何行動能力。



1. 軍團情報

   顯示防守方的結界強度與攻擊方的士兵總數。

2. 選擇行動圖示

   決定攻城的方法。遭遇守城戰時，沒有說降指令。

   突擊：正面攻擊戰術，直接攻城。

   說降：策反敵方將士，獻城而降。（當敵方武將撤退時，不能用此指令。）

   退兵：不做任何攻擊或抵抗，直接撤退。

3. 城堡全圖

   各城池的全圖。

當攻城戰獲勝時，該城池就會納入我方勢力範圍。遭遇守城戰時，當敵方將士撤退，戰鬥就結束了。

戰後處置

當攻城獲勝，敵方勢力完全瓦解時，就可以處置該國武將。

釋放：釋放武將。被釋放的武將可能會成為在野武將。

斬首：斬殺武將。

勸降：勸誘武將加入我方陣營。拒絕加入我方的武將，會成為在野武將。



地形・氣候

戰場的地形、交戰時的天候狀況，會對戰爭結果產生很大的影響。要想掌握天時地利，必須隨時注意現在的狀況。

【地形】

平地

最常見的戰場。

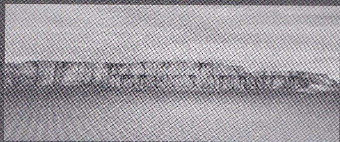
所有兵種都能發揮基本能力。



沙漠

乾燥的沙地戰場。

此地形相當不利於「青蛙」等兵種。



草原

雜草叢生，高可及膝的草原地形。

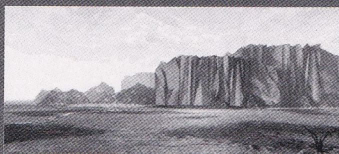
此地形對「野獸」及「哥布林」等兵種相當有利。



溼地

人困馬頓的沼澤地形。

此地形除「青蛙」外，對其它兵種皆相當不利。



森林

林木繁茂的森林地帶。

此地形對「精靈」與「忍者」等敏捷度高的兵種，相當有利。



山脈

險峻的高山斷崖地形。

此地形除「翼戰士」外，對其它兵種皆相當不利。



【氣候】

大雨

傾盆大雨的天氣狀況。

此氣候對「貓」與「騎士」相當不利。

強風

吹向戰場的強烈颶風。

濃霧

能見度極差的迷霧氣候。

此氣候對「忍者」有利。

晴朗

日光和煦的好天氣。

此氣候主要對魔法產生影響。

漆黑

將戰場化作一片漆黑。

此種狀態下，「骷髏兵」能發揮最大戰力。

熱風

吹向戰場的乾熱焚風。

此氣候對多數兵種皆相當不利。

寒冷

在戰場上召來寒流。

此氣候對多數兵種皆相當不利。

兵種

各武將所能率領的兵種共有十六種，各兵種所擅長的地形、氣候條件各不相同。慎選地形與氣候，可使戰局處於最大的優勢。

表的看法；○……有利。△……普通。X……不利。

一



骷髏兵	無生命的闇之兵團，「漆黑」狀態下，力量會大增。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林△	村人○	精靈△	魔法△	野獸△	沙騎士△	拳法△
	貓△	重裝△	武士△	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士△	海盜△
地　形		平地△	沙漠△	草原△	溼地△	森林△	山脈△	
氣　候		大雨△	強風△	濃霧△	晴朗X	漆黑○	熱風△	寒冷△

二



哥布林	有怪力的亞人種，受地形影響頗大。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林△	村人○	精靈△	魔法△	野獸△	沙騎士△	拳法X
	貓△	重裝△	武士△	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士X	海盜△
地　形		平地△	沙漠△	草原○	溼地X	森林○	山脈△	
氣　候		大雨△	強風△	濃霧△	晴朗X	漆黑○	熱風△	寒冷△

三



村人	為了自衛所組成的義勇軍，戰力不高。							
敵方兵種	骷髏X	哥布林X	村人△	精靈△	魔法△	野獸△	沙騎士X	拳法X
	貓△	重裝X	武士X	青蛙△	翼戰士X	忍者X	騎士X	海盜X
地　形		平地△	沙漠△	草原X	溼地X	森林X	山脈△	
氣　候		大雨△	強風△	濃霧X	晴朗X	漆黑○	熱風X	寒冷X

四



精靈	森林的守護者，善於植林茂密的地形。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林X	村人△	精靈○	魔法△	野獸△	沙騎士○	拳法△
	貓△	重裝X	武士X	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士△	海盜△
地　形		平地△	沙漠△	草原○	溼地X	森林○	山脈△	
氣　候		大雨△	強風△	濃霧△	晴朗△	漆黑△	熱風X	寒冷X

五



魔法生物	因魔法而生的生物，不易受地形影響。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林△	村人△	精靈△	魔法△	野獸△	沙騎士△	拳法○
	貓△	重裝△	武士△	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士△	海盜△
地形		平地△	沙漠△	草原△	溼地△	森林○	山脈△	
氣候		大雨△	強風△	濃霧△	晴朗△	漆黑△	熱風△	寒冷△

六



野獸	訓練做戰鬥用途的野獸，敏捷度異常驚人。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林△	村人△	精靈X	魔法△	野獸△	沙騎士△	拳法△
	貓△	重裝△	武士△	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士○	海盜△
地　　形		平地△	沙漠△	草原○	溼地○	森林△	山脈○	
氣　　候		大雨△	強風△	濃霧△	晴朗X	漆黑△	熱風X	寒冷△

七



沙漠騎士	善於乾燥地形作戰的戰士，沙漠戰場可發揮最大戰力。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林△	村人○	精靈△	魔法△	野獸△	沙騎士△	拳法△
	貓△	重裝△	武士△	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士△	海盜△
地　　形		平地△	沙漠○	草原△	溼地X	森林△	山脈○	
氣　　候		大雨△	強風△	濃霧△	晴朗△	漆黑△	熱風○	寒冷X

八



拳法師	將肉體鍛鍊成武器，對地形與氣候的耐力極強。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林○	村人○	精靈△	魔法X	野獸△	沙騎士△	拳法△
	貓△	重裝△	武士△	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士△	海盜△
地　　形		平地△	沙漠△	草原△	溼地△	森林△	山脈△	
氣　　候		大雨△	強風△	濃霧△	晴朗△	漆黑△	熱風△	寒冷△

九



貓	「漆黑」條件下，可發揮極大威力，但不耐「大雨」及「寒冷」							
敵方兵種	骷髏△	哥布林△	村人△	精靈△	魔法△	野獸△	沙騎士△	拳法△
	貓△	重裝△	武士△	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士○	海盜△
地　形		平地△	沙漠△	草原△	溼地X	森林○	山脈△	
氣　候		大雨X	強風△	濃霧△	晴朗△	漆黑○	熱風X	寒冷X

十



重裝甲兵	一般戰鬥部隊，具有一定的戰力，能彈性適應地形與氣候。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林△	村人○	精靈○	魔法△	野獸△	沙騎士△	拳法△
	貓△	重裝△	武士△	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士X	海盜△
地　形		平地△	沙漠△	草原△	溼地X	森林△	山脈△	
氣　候		大雨△	強風△	濃霧△	晴朗△	漆黑△	熱風△	寒冷△

十一



武士	東方的士兵，適應地形能力強，戰力平均。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林△	村人○	精靈X	魔法△	野獸△	沙騎士△	拳法△
	貓△	重裝△	武士△	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士X	海盜△
地　形		平地△	沙漠△	草原△	溼地X	森林△	山脈△	
氣　候		大雨△	強風△	濃霧△	晴朗△	漆黑△	熱風△	寒冷△

十二



青蛙	訓練巨大的青蛙作為部隊，善於「大雨」及「溼地」。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林△	村人△	精靈X	魔法△	野獸△	沙騎士△	拳法△
	貓△	重裝△	武士△	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士△	海盜△
地　形		平地△	沙漠X	草原△	溼地○	森林△	山脈△	
氣　候		大雨○	強風△	濃霧△	晴朗△	漆黑△	熱風X	寒冷X

十三



翼戰士	會飛翔的有翼部隊，不受地形影響，但受天候影響頗大。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林△	村人○	精靈△	魔法△	野獸△	沙騎士△	拳法△
	貓△	重裝△	武士△	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士○	海盜△
地　形		平地△	沙漠X	草原△	溼地△	森林△	山脈△	
氣　候		大雨X	強風○	濃霧△	晴朗△	漆黑△	熱風X	寒冷X

十四



忍者	受過特殊訓練的戰鬥部隊，最善於不利戰鬥的地形與天候。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林△	村人○	精靈△	魔法△	野獸△	沙騎士△	拳法△
	貓△	重裝△	武士△	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士△	海盜△
地　形		平地△	沙漠△	草原△	溼地△	森林○	山脈△	
氣　候		大雨△	強風△	濃霧○	晴朗△	漆黑○	熱風△	寒冷△

十五



騎士	最善於對步兵作戰，「平地」是最擅長的地形。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林○	村人○	精靈△	魔法△	野獸X	沙騎士△	拳法△
	貓X	重裝○	武士○	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士△	海盜△
地　形		平地○	沙漠△	草原△	溼地△	森林△	山脈△	
氣　候		大雨△	強風△	濃霧X	晴朗△	漆黑△	熱風X	寒冷△

十六



海盜	征服大海的男子，善於「大雨」、「強風」等氣候。							
敵方兵種	骷髏△	哥布林△	村人○	精靈△	魔法△	野獸△	沙騎士△	拳法△
	貓△	重裝△	武士△	青蛙△	翼戰士△	忍者△	騎士△	海盜△
地　形		平地△	沙漠△	草原△	溼地△	森林△	山脈△	
氣　候		大雨○	強風○	濃霧△	晴朗△	漆黑△	熱風△	寒冷△

陣形

進行野戰時，陣形是決定戰鬥勝敗的重要關鍵。選用的陣形不同，戰鬥力、防禦力也各不相同。陣形可分為一般陣形，以及力孤兵寡時所使用的特殊陣形。

表的看法；○……有利。△……普通。X……不利。

飛鳥陣	主攻擊的陣形，具有強大的攻擊力與攻擊範圍，但對必殺技的防禦力很弱，是此陣形的缺點。					
敵方陣形	飛鳥陣△	雁行陣△	反雁行陣△	魚鱗陣○	密集陣形○	
	長蛇陣○	鶴翼陣△	攻擊陣形△	攻守陣形△	防禦陣形△	
雁行陣	將士兵集中於右翼的右側突擊陣形，可降低士兵衝鋒交戰時所受的傷害。					
敵方陣形	飛鳥陣△	雁行陣△	反雁行陣X	魚鱗陣△	密集陣形○	
	長蛇陣X	鶴翼陣○	攻擊陣形X	攻守陣形△	防禦陣形△	
反雁行陣	將士兵集中於左翼的反雁行突擊陣形，當對方採雁行陣時，此陣可收極大功效。					
敵方陣形	飛鳥陣△	雁行陣○	反雁行陣△	魚鱗陣△	密集陣形○	
	長蛇陣X	鶴翼陣△	攻擊陣形△	攻守陣形△	防禦陣形X	
魚鱗陣	將士兵集中於中央，是一種攻守平衡的陣形。					
敵方陣形	飛鳥陣X	雁行陣△	反雁行陣△	魚鱗陣△	密集陣形○	
	長蛇陣△	鶴翼陣○	攻擊陣形X	攻守陣形△	防禦陣形△	
密集陣形	以防禦為主，防止敵方突破的陣形。					
敵方陣形	飛鳥陣X	雁行陣X	反雁行陣X	魚鱗陣X	密集陣形△	
	長蛇陣X	鶴翼陣○	攻擊陣形○	攻守陣形△	防禦陣形△	

長蛇陣	將士兵縱向編列，是一種只顧突擊，不採防禦的陣形。					
敵方陣形	飛鳥陣X	雁行陣○	反雁行陣○	魚鱗陣△	密集陣形○	
	長蛇陣△	鶴翼陣X	攻擊陣形X	攻守陣形○	防禦陣形△	
鶴翼陣	將兵力集中於左右兩翼的特殊陣形，當兵力具有壓倒性的優勢時，可採此陣形。					
敵方陣形	飛鳥陣△	雁行陣X	反雁行陣△	魚鱗陣X	密集陣形X	
	長蛇陣○	鶴翼陣△	攻擊陣形○	攻守陣形○	防禦陣形△	
攻擊陣形	兵力不足時，所採用的突擊陣形。					
敵方陣形	飛鳥陣○	雁行陣○	反雁行陣△	魚鱗陣○	密集陣形X	
	長蛇陣○	鶴翼陣X	攻擊陣形△	攻守陣形△	防禦陣形○	
攻守陣形	兵力不足時，所採用的平衡陣形。					
敵方陣形	飛鳥陣△	雁行陣△	反雁行陣△	魚鱗陣△	密集陣形△	
	長蛇陣X	鶴翼陣X	攻擊陣形△	攻守陣形△	防禦陣形X	
防禦陣形	兵力不足時，所採用的防禦陣形。					
敵方陣形	飛鳥陣△	雁行陣△	反雁行陣○	魚鱗陣△	密集陣形△	
	長蛇陣△	鶴翼陣△	攻擊陣形△	攻守陣形○	防禦陣形X	
撤退	放棄戰場，退兵之意。撤退的武將，將進入不能戰鬥的狀態。					

關於必殺技

在奈霸大陸，有許多不同的武術精義與魔法密術。各種必殺技會因地形、氣候的影響，而無法施展。熟悉各種必殺技，加以有效的利用，可扭轉戰局。關於各必殺技的特性，可從武將情報中的必殺技情報獲得。

略舉數例

除了以下所介紹，還有許多的必殺技。

【劍擊系】

利用揮動刀劍時所產生的真空壓力，攻擊敵方，是戰士最拿手的必殺技。

（1）龍爪斬——利用劍壓所產生的真空波，向敵兵攻擊的技法。

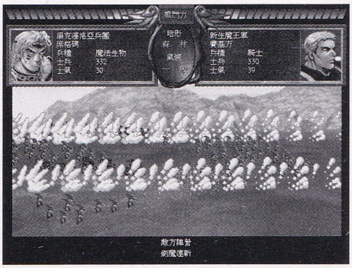
（2）劍魔連斬——「龍爪斬」的進階技法，可發出數個真空波。

【拳術系】

利用自拳、掌發出「氣」的技法，是拳法師拿手的技法。

（1）氣功彈——炸裂「氣」，放出氣彈。

（2）烈衝練功彈——「氣功彈」的進階技法，鍊氣高手才能施展的技法。



劍魔連斬

【攻擊魔法】

各式各樣的攻擊魔法，大部分都是有使用限制的必殺技。

（1） 爆炎魔法——向敵方放射火球。

（2） 爆雷魔法——召喚天雷的魔法。

（3） 暴風魔法——以龍捲風攻擊敵人的魔法。

【防禦・回復魔法】

提升士氣，治療傷勢的魔法。

（1） 防禦魔法——提升士兵防禦力的魔法。

（2） 防壁魔法——「防禦魔法」的進階魔法。

（3） 治癒魔法——治療士兵傷勢的魔法。

（4） 回復魔法——「治癒魔法」的進階魔法，可恢復大量的兵力。

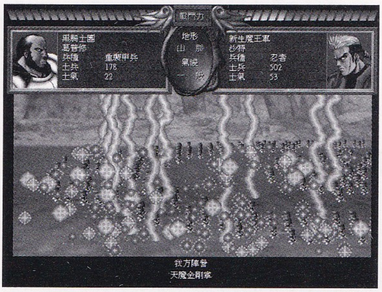
【召喚魔法】

召喚存在於異次元的生命體之魔法，僅有少數的術者能使用這種魔法。

（1）霸吉亞魯德——棲息在魔界的巨大昆蟲，傳說是神話時代被天神封印於此。

（2）葛雷姆——能燒盡世界一切萬物的異世界守護者。

（3）普拉那——死神，曾經是魔王軍的一員。會詠唱強力的暗黑系魔法。



防壁魔法

【特殊必殺技】

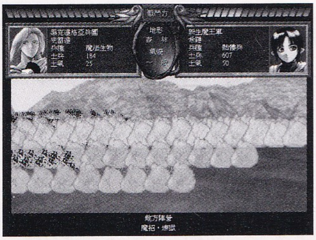
只有特定的武將才能施展的必殺技，比其它的必殺技來得強力許多。

（1）魔招煉獄——希羅最拿手的暗黑系魔法，操縱魔界的火焰，將一切燒盡。

（2）聖光降臨——以聖光將敵軍包圍，召喚來自天界的光芒給予敵人傷害。是葛里薩與里托爾斯諾的必殺技。

（3）綠之呼喚——呼喚綠之精靈，治癒受傷的士兵，是雅榭蕾雅與絲塔莉雅的必殺技。

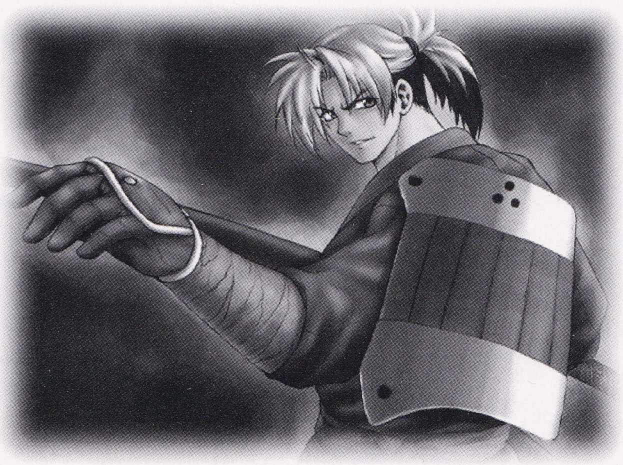
（4）落英狂刀——只有大蛇丸能施展的必殺技，利用揮劍時產生的氣壓，將之凝聚成龍捲風，把敵兵吹散的技法。



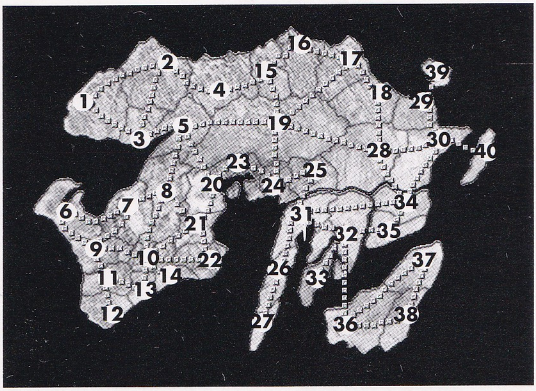
魔招煉獄



落英狂刀



世界地圖



勢力說明

1. 奈烏卡特（新生魔王軍）

人跡罕至，群山環繞的魔之大地。曾經是大魔王傑尼斯的城堡所在，當時有許多冒險者為征伐大魔王而命喪此地。

2. 托達斯布魯格（騎士團羅薩）

與死之大地奈烏卡特相鄰的小國，國境內有許多小聚落散佈在山野台地間。

3. 巴爾哈拉要塞（哥布林軍）

自古以來此地就矗立著哥布林塔，座落在原始森林裡的高塔，是野蠻的亞人種哥布林的棲息地。

4. 納哈立（裘夫依王國軍）
此地享有「北方走廊」的盛名，境內有奈霸大陸數一數二的大港。

5. 吉葛洛特（黑克達洛亞兵團）
隨處可見古代遺跡的古老都市，曾經傳出從遺跡中挖到寶藏的消息。

6. 企恩巴（暗黑不死團）
由於受到來自西方偏西風的影響，此地一年四季都保持乾燥的氣候，是吸血鬼之國。

7. 蓋茨歐（舊帝國斯敦卡）
此地曾是統領廣大土地的舊帝國斯敦卡的中心，現在卻成為幽深的森林中心。

8. 席爾威斯達（葛里亞斯達王國軍）
此地是有名的古戰場，魔王軍的一處據點，盛產穀物雜糧的豐饒大地。

9. 瑪利亞魯裘（魔法兵團米路奇）
很久以前，自魔女雅可雅瑪琳接掌此地後，其首都名稱就改以魔女的名號代之，歷代都有很多魔力強大的術士。

10. 柯里亞斯笛恩（神聖皇國軍）
此地為聖神柯里亞的聖域，奈霸大陸的人們，沒有不知道此地的。因為是聖地，所以時常有朝聖者前來。

11. 希利尼葛（騎士團希利尼葛）
史前時代便以軍事力量輔佐聖神柯里亞的古老騎士國，擁有堅固的城塞，對魔王軍而言，會是一場苦戰。

12. 卡烏卡布魯（妖魔軍奈布加特納）
位在南方森林的深處，一處不為人知的古城，是舊帝國斯敦卡的遺跡。

13. 貝米納霸（遊騎兵團）
位在橫亙大陸西南的森林地帶，傳說中此地有三眼巨人出沒，所以又叫做「巨人森林」。

14. 夫利捷（貓軍團）
在「巨人森林」更深處，有一道宛如直抵地心的大裂谷，自裂谷南下，就可到達貓的聚落。

15. 卡伊塞爾溫（黑騎士團）
終年封凍的極寒之地，此地極嚴酷的地理天候條件，雖不利人居，但卻是罪犯與魔族最佳的藏身之所。

16. 波爾霍克山（翼戰士團米爾利亞）
岩石峭壁所包圍的高山地帶，此地在風之族的語言中，是為「大地之劍」之意，是翼戰士們的聖域。

17. 艾丘（幽鬼妖魔軍團）
此地夾在波爾霍克山與白金之里間，地理位置封閉，於是形成了以善使咒法的女性當權的特殊國情。

18. 白金之里（魯柰酋公國軍）
在一般稱為「白金之里」的茂密叢林深處，聳立著一座玫瑰皇后塔，此地以前曾是氣候溫暖的地帶。

19. 賈匹多斯（賈匹多斯王宮軍）
此地位在納霸大陸中央的廣大沙漠地帶，其中最大的都市歐亞希斯，聚集了大多數居民，因此，形成了獨特的文化。

20. 海爾漢普爾（旺谷爾強盜團）
位在橫貫大陸的主要街道上的中樞城市，此地充滿了強烈的自治色彩，城內的種種建築設施都有城塞的功能。

21. 菲利亞斯（菲利亞斯遊擊隊）
古代帝國時代的古城堡，位在森林內部。自魔王軍與勇者團戰鬥後，此地就變成沼澤了。

22. 艾伊克斯（多姆戰鬥國家）
這個國家專門研究在奈霸大陸還算是起步階段的「科學」，他們所獲得的成就，與今日科學大不相同。

23. 笛亞爾葛群島（海盜團哈奈夏）
自古以來就是人們所熟知的竊賊與海盜的藏匿地點，海灣內最大的島嶼是此地的中心。

24. 葛雷那（魔法同盟軍）
此地是由許多小的魔法國家集合而成的聯邦，由於實施議會政治，各小部落的代表皆有投票決議權。

25. 卡姆利亞（伊普西羅伊亞義勇軍）
此地是傳言將會出現勇者，解救奈霸大陸的古都，所以有許多的冒險者紛紛前來此地。

26. 貝爾歐布（青蛙軍）
此地位在大河夫林托爾克的支流夫林剛河的三角洲上，有廣大的溼地地形。

27. 艾雷吉達特（冥府兵團）
此地位在洛基翁半島的最南端，時常烏雲籠罩，終年不見天日，於是人們盛傳「冥府之門」就在這裡。

28. 葛爾卡修（騎兵團托因古）
此地擁有廣大的草原，畜牧、酪農等畜產業比農業發達，又名「風之精靈的故鄉」。

29. 伏龍（拳聖軍拉哥爾姆）
高山、密林緊緊環抱的特殊地形，終年陰冷潮溼，天候經常一日數變。

30. 波洛内（凱伊哈姆王國軍）
大陸上最大的河川夫林托爾克流經此地，氣候溫暖，一年四季都能生產穀物，是大陸的穀倉。

31. 葛魯廷（波恩哈爾國防軍）
此地利用便捷的天然水路，造就商業發達的都市，在奈霸大陸中，算是歷史較短的國家。

32. 帕烏拉斯．努伊（黑雷吉解放軍）
位在洛基翁半島中央的森林地帶，自古以來就施行地主壓榨佃農的莊園制。

33. 沛敦（野獸軍團葛姆洛亞）
此地是由散佈在密林深處的許多小部落所組成，這裡的人們親近動物，過著相當原始自然的生活。

34. 洛基翁（夫拉烏斯達兵團）
此地擁有奈霸大陸最大的平原地形，氣候穩定，資源豐富，適合各類營生，因此有充沛的軍力。

35. 桑拉伊翁（米利亞僧兵團）
平原中央有一座貫徹九霄的高塔，人們稱此地的高塔為光之塔，將它尊為聖域。

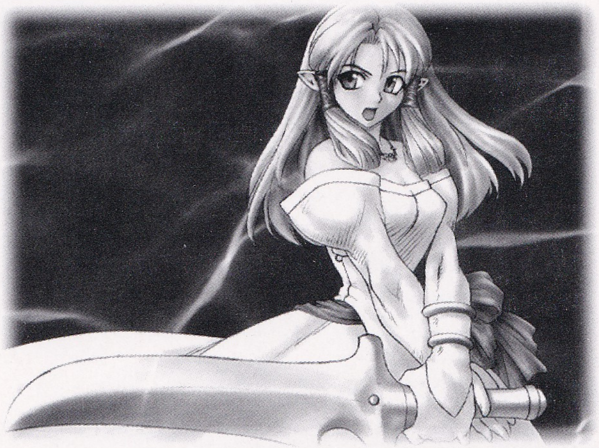
36. 普里艾斯達（深綠精靈軍）
拜千年古林之賜，此地的氣候非常宜人，森林裡棲息著許多野生動物，人們與動物建構出一種和平的共生關係。

37. 多拉提佩斯（舊勢力拉烏剛）
在奈霸大陸還未被開發之前，人們多是經由多拉伊亞伊藍特，自其它大陸前來奈霸大陸。

38. 哈伊藍葛爾（黑暗精靈軍）
自古以來，居住在多拉伊亞伊藍特原住民族，即是黑暗精靈一族。時至今日，他們的故鄉依舊是多拉伊亞伊藍特。

39. 烏瑪利島（古代神兵團）
被遺忘的島嶼，一般人對此島的印象，都認為它是座無人島。自從傑尼斯被殺後，小島便傳出小規模的火山噴發。

40. 室町（室町幕府軍）
奈霸大陸的極東之地，由於懸浮於海外，風俗文化與大陸迥異。主要的戰鬥部隊是武士與忍者等的特殊兵種。



代表人物介紹

（1） 新生魔王軍

希羅（聲音演出·宮村優子）

身為大魔王傑尼斯的女兒，繼承其
遺志。擁有強大的魔力，可自由
操縱魔界之火。





奇克

學者型的傭兵，會使用特殊武器。





賽基方

原屬聖騎士團，是位堅毅不屈
的騎士。



沙特

忍者傭兵，擅長使用忍法攻擊。

（11）騎士團希利尼葛

葛里薩（聲音演出．加瀨田進）

操縱神聖魔法的聖騎士，光之聖劍的繼承者。個性率直，頗受人愛戴。





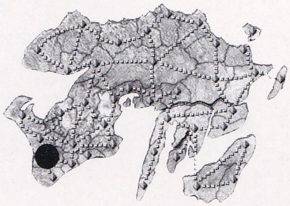
里賈因

與葛里薩並肩作戰的聖騎士團長，個性稍嫌輕浮。



雪倫

聖騎士團的神官戰士，擅長回復魔法。



（40）室町幕府軍

大蛇丸（聲音演出・磯邊弘）

室町幕府軍的少主，性格豪爽、不拘小節。善使劍，精湛的劍術可斬斷一切。





蓮擊

自幼看著大蛇丸長大的隨從侍臣，是大蛇丸的心腹。



新山

自從敗在大蛇丸手下後，就成為臣民的破戒僧。





不如歸

授封在大蛇丸帳下，大蛇丸在他的幫助下，治理國家。

（36）深綠精靈軍

雅樹蕾雅（聲音演出・國府田麻里子）

日後被人稱作「森林聖女」的精靈族族長。她能藉著風聲低迴，與森林之心溝通。





亞伊斯帕克

雅樹蕾雅的哥哥，擔任輔佐雅樹蕾雅的參謀。



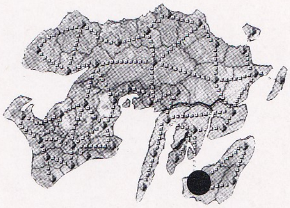
法帕裘

率領精靈軍團主力部隊的部隊長。

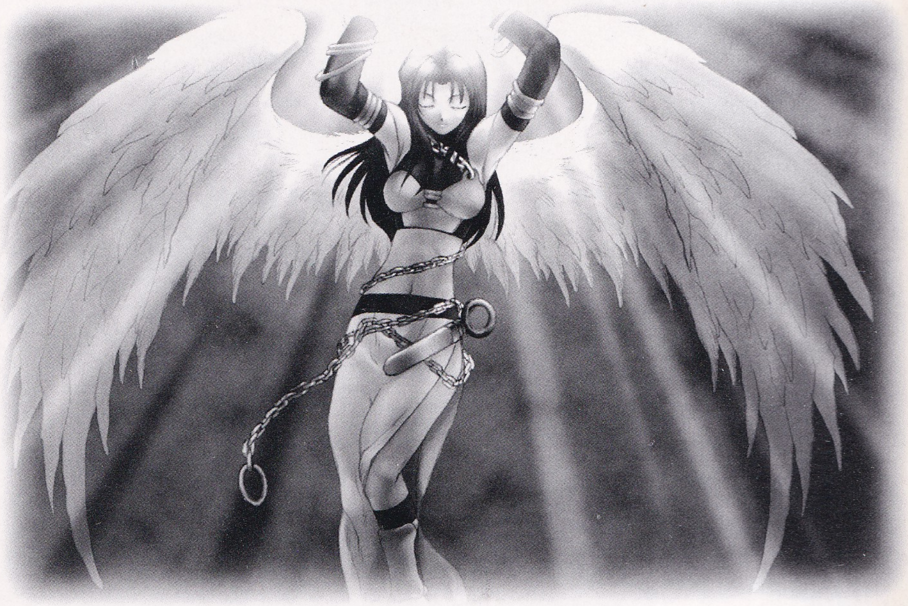


斯塔莉雅

自綠色森林中誕生的半精靈，據說能與動物溝通。



奈霸大陸總共有四十位個性皆不相同的君主，
每位君主抱持著不同的目的，採用不同的手段以統一世界。



SPECTRAL FORCE
聖魔戰記
艾拉降臨

Inter Channel

IDEA FACTORY

©1998, 1999 IDEA FACTORY/ NEC InterChannel, Ltd.
©1999 Chinese Version. King's International Muiltimedia Co., Ltd.

協和多媒體
King's Multimedia

multimedia
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
221 台北縣汐止鎮新台五路一段82-88號14樓 TEL：(886-2)2696-4866
14F, 82-88, Hsin-Tai 5th Rd., Sec. 1, Hsi-Chih Town, Taipei Hsien, Taiwan, R.O.C.
協和玩酷網站 http：//game.kimc.com.tw